

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



10
PROGRAMMI

CANNONE

BANZAI

ATTACCO

EROE

GIROX

INVESTIGA

LITF14

SALTERINO

TIGRE

PUZZLE

BytExpress

-JOYSTICK-

- QUICK JOY prezzo pazzo L.8000
 FLASHFIRE L.12000
 anatomico-autofoco
 FLASHFIRE PLUS L.19000
 microswitch-autofoco
 SPEEDKING Konix L.27000
 Anatomico con microswitch
 UN GIOCO IN REGALO
 PHASOR ONE L.27000
 Con microswitch, cavo
 extralungo, garantito!!

CALCOLATRICE SCIENTIFICA

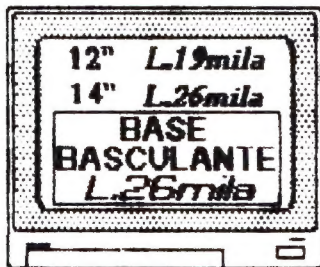
Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro! **L.14000**

DATABANK L. 66.800

Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI. Completa di CALCOLATRICE, Alarma/Clock e codice segreto per proteggere i dati. **TASCABILE**

Software originale SPECTRUM su cassetta

SCHERMO Antiriflesso



INTERFACCIA NEARSTON

Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM **Line 19.500**

★ 1989! ★
BUON ANNO
 A TUTTI

COLLECTION

- GOLD/SILVER/BRONZE 18000
- HIT PACK 18000
- SIX PACK VOL.3 18000
- THEY SOLD A MILL. 18000
- WE ARE THE CHAMP. 18000

SINGOLI

- 10TH FRAME 18000
- 1943-MIDWAY 18000
- ARKANOID-DOH 18000
- ATHENA 18000
- BASIL MOUSE DETEC. 18000
- BASKET MASTER 18000
- BEDLAM 18000
- BLOOD VALLEY 18000
- BUBBLE BOBBLE 18000
- BUGGY BOY 18000
- CALIFORNIA GAMES 18000
- COMBAT SCHOOL 18000
- DONKEY KONG 18000
- DRAGON'S LAIR 18000
- FIST II 18000
- FLYING SHARK 18000
- GAUNTLET II 18000
- GUNSMOKE 18000
- HEAD OVER HEELS 18000
- IKARI WARRIORS 18000

- IMPOSS. MISSION II 12000
- INDIANA JONES 18000
- LAST MISSION 18000
- LAZERTAG 18000
- MATCH DAY II 18000
- WICKEY MOUSE 18000
- NIGHT RIDER 18000
- OLYMPIC CHALLENGER 18000
- OUT RUN 18000
- OVERLANDER 18000
- PINK PANTHER 18000
- PLATOON 18000
- PREDATOR 18000
- PSYCO SOLDIER 18000
- RANARAMA 18000
- RASTAN 18000
- SIDE ARMS 18000
- STREET FIGHTER 18000
- STREET BASKETBALL 18000
- SUPER HANG-ON 18000
- TARGET RENEGADE 18000
- WIZBALL 18000

SPECTRUM 128

- KNIGHT TIME 7500
- SPELLBOUND 7500
- STORM BRINGER 7500
- LITTLE COMP. PEOPLE 18000
- THE PAWN 18000

Spedite il tagliando in busta chiusa a: **BytExpress-Corso Vitt. Emanuele 15-20122 MILANO**

Tutti i prezzi sono
IVA INCLUSA

Si accettano ordini superiori alle
 L.20mila. Spedizione in
 contrassegno con spese a Vostro
 carico.

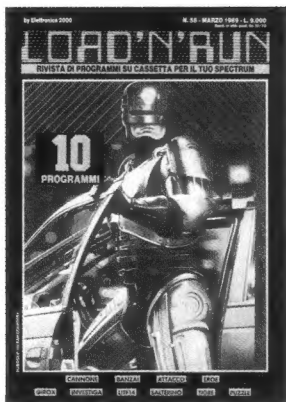
NOME..... COGNOME.....

VIA.....N.....

CITTA'.....CAP.....PROV.....

CHE COMPUTER HAI?

| NOME ARTICOLO | Q.ESP. | PREZZO |
|---------------|--------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| TOTALE | | |



N. 58 - MARZO 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ CANNONE

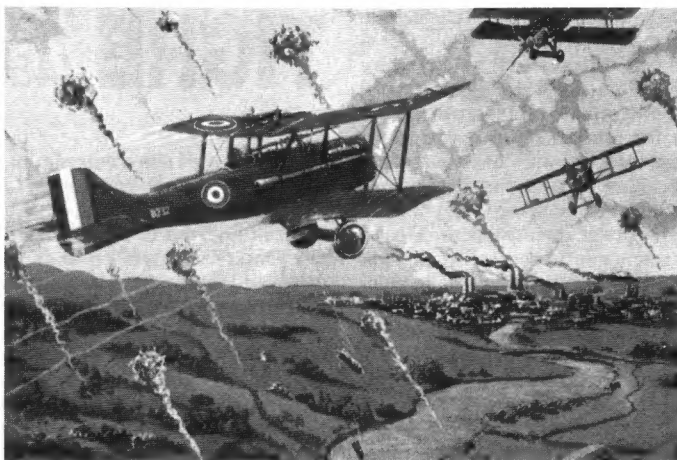
■ INVESTIGA

■ BANZAI

■ LITF14

■ ATTACCO

■ SALTERINO



■ EROE

■ TIGRE

■ GIROX

■ PUZZLE

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



GIROX (48K)

Eccezionale clone del più noto "Marble Madness" uscito per Amiga qualche annetto fa: ti assicuriamo che il nostro "Girox" non ha nulla da invidiare al suo fratellastro a 16 Bit. Certo la musica è pressoché inesistente, ma la grafica ed i movimenti sono perfetti; inoltre la giocabilità è elevatissima e questo è il fattore più importante. Per coloro che non conoscessero questo genere di giochi, diciamo che il fine di ogni livello è quello di raggiungere una certa base posta in qualche punto del bellissimo paesaggio. Tu devi guidare il tuo Girox, una piccola trottola, attraverso gli intricati e complicati passaggi del gioco: dovrai stare molto attento alla forza di inerzia che la trottolina acquista, così come alla sua velocità nelle discese. In parecchi casi è necessaria una precisione "piximetrica" e la velocità dovrà essere ridotta praticamente a zero. Tieni il Girox sempre sotto controllo e non abbandonarti mai alla smania della velocità. I primi due livelli sono complicati soltanto in alcuni passaggi, mentre dal terzo in poi troverai altre difficoltà: delle particolari mattonelle, per esempio, che ti spingono in una determinata direzione; delle vere e proprie macchie d'olio (nere); dei respingenti (sono quasi sempre rossi) e tante altre cosucce simpatiche. Il grande Big si è talmente impietosito per la difficoltà del gioco che ci ha dato una versione GIÀ completa di VITE INFINITE! Provate ad arrivare all'ultimo quadro contando quanti Girox avete impiegato... Big colpisce ancora!



TIGRE (48K)

Beh, le tigri non c'entrano: tu, piuttosto, dovrai comportarti come un vero felino per riuscire in questa assurda impresa di liberare i bambini di un intero villaggio rapiti da un boss orientale. Qualcuno deve pur farlo, ed il caso ha scelto te. Dovrai eliminare un elevatissimo numero di guardie armate che inizialmente ti affronteranno isolatamente ma poi anche a gruppi di quattro, cinque per volta; e ti assicuriamo che non sarà facile cavarsela! Hai un tempo limitato, visualizzato in basso a destra, per passare da un quadro all'altro. I quadratini verdi che vedi indicano la tua forza residua e quelli sottostanti (quando ci sono) quella del tuo nemico. Nel secondo quadro troverai gigantesche guardie che necessitano di vari colpi ben assestati prima di morire; a volte è molto meglio saltare sui piani superiori che affrontarle. Troverai molti oggetti in giro ma, soprattutto, alcune anfore: quando le vedi, colpiscile tre volte consecutivamente ed immediatamente cambierai la tua arma (ce ne sono di tre tipi). Se riuscirai a sopravvivere dopo tutti questi duelli non avrai certo terminato la missione. Dovrai invece affrontare la parte più difficile: continuare a combattere i soliti nemici (addirittura un

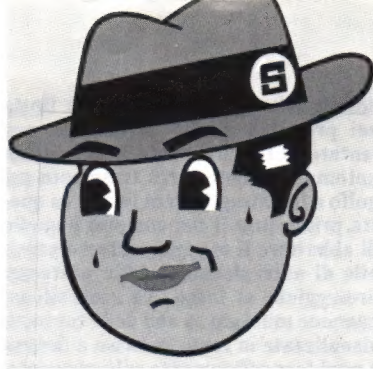
po' più cattivelli) ma dovrai anche saltare pericolose barre che, se ti toccano, ti rubano tanta di quella energia da ammazzarti. Nel menu principale premi 3 per ridefinire i tasti ed 1/2 per iniziare a giocare.



INVESTIGA (48K)

Arcade eccellente in cui vestirai i panni di un famoso detective Newyorkese cui hanno affidato la classica patata bollente: deve (cioè, devi) penetrare nel quartier generale del boss mafioso Lomally e recuperare un nastro contenente informazioni che permetterebbero alla polizia di sgominare l'intera banda. Ovviamente da

solo non ce la potresti fare mai, ed ecco arrivare la tua alleata bionda: Nytya. Se riuscirai a trovarla i tuoi problemi diminuiranno notevolmente. Ma il tutto, così, sarebbe troppo semplice per un super esperto come te, e allora abbiamo pensato: perché non ci mettiamo anche una sorella gemella che invece lavora per il boss? Detto fatto! Attenzione perciò quando incontrerai le due donne (anche se sarà abbastanza semplice capire qual è quella... buona). Naturalmente le stanze saranno piene di oggetti, alcuni dei quali fondamentali per risolvere il caso (bombe, bottiglie etc.). È necessario conoscere un po' l'inglese perché è addirittura possibile chiedere, nel vero senso della parola, informazioni ai vari personaggi. Infine sappi che la vera Nytya conosce la password per aprire l'ufficio del boss; perciò, se ti appresti ad uccidere la presunta sorella, accertati della sua identità, altrimenti non potresti mai finire il gioco. In basso c'è tutta una serie di icone attivabili



premono fuoco e spostando il mirino; il loro significato è, partendo dalla sinistra:

- inventario degli oggetti che stai portando
- lascia oggetto
- prendi oggetto
- spara
- muoviti
- parla
- colpisci
- lancia
- pausa
- esci dal gioco

davvero divertente: te ne accorgerai! L'ovvio scopo del gioco è quello di saltare da un piano all'altro, senza cadere in quelli sottostanti, per arrivare in cima e passare così al quadro successivo. Uno dei maggiori problemi deriva dal fatto che le linee sulle quali cammini si interrompono casualmente, sia per permetterti di saltare sia per farti cadere. Non ci sarebbero ostacoli se ci fosse soltanto un "buco" per ogni piano; ne troverai invece due ed anche tre. L'unica cosa che puoi fare è correre a destra o a sinistra saltando non appena la linea superiore te lo permette. Ricordati che quando cadi rimani svenuto per qualche secondo e, se sei poco fortunato, potresti nuovamente



cadere nella linea sottostante e così via fino ad arrivare a terra. Ciò capita molto spesso, anche quando manca davvero poco alla meta; ma è solo questione di pratica. L'unico modo di controllare il simpatico salterino è affidato ai tasti:

- CAPS SHIFT = saltare
- SPAZIO = destra
- SYMBOL SHIFT = sinistra



LITF14 (48K)

Un nome decisamente strano per un gioco: che significa solo che l'aereo protagonista è un LITtle F14, cioè un piccolo F14. Il game non necessita di grandi spiegazioni essendo uno dei classici "spara a tutto ciò che si muove": il che non ti sarà facile perché, causa un'avaria, i tuoi motori possono reggere soltanto il numero di giri minimo, quindi sfuggire alle bombe lanciate dalla contraerea sarà una vera impresa! Purtroppo per te, il sottosuolo è popolato da carri armati e piccoli mezzi semoventi tutti ben ar-

mati; se ci aggiungi anche i caccia intercettori, allora puoi anche rinunciare a terminare il primo, e purtroppo unico, livello: i soliti problemi di spazio ci costringono a volte a pubblicare soltanto i primissimi stage dei giochi. I tasti sono completamente ridefinibili dal menu principale (opzione 4) così come è possibile usare il joystick o i cursori. Lo scroll è di tipo verticale e non troppo veloce, perciò tieni gli occhi sempre aperti soprattutto perché i colpi nemici si confondono con il colore del terreno e allora...



EROE (48K)

Ancora una volta dovrai vestire i panni dell'eroe solitario che si addentra da solo in una intricatissima giungla zeppa di cecchini e comandanti nemici. Hai a disposizione soltanto il tuo fucile con quattro caricatori per esplorare tutto il territorio e scovare la base dei guerriglieri. Non lasciarti ingannare dai colori della giungla, altrimenti rischi di vagare sempre in circolo: ad esempio, se ti dirigerai sulla tua sinistra/destra, arriverai quasi subito alla fine della vegetazione e dovrai fare marcia indietro. Devi infatti inoltrarti anche (anzi soprattutto) nei varchi facilmente riconoscibili perché sono dei veri e propri "buchi neri", tra



(48K) SALTERINO

Simpaticissimo giochino che non mancherà di tenerti incollato al monitor per diverse ore nel tentativo, il più delle volte vano, di scalare gli

otto piani del primo livello. Graficamente molto striminzito, dato che l'unico oggetto che si muove è il personaggio, in realtà la difficoltà lo rende



le piante. Uccidi senza esitazione i soldati nemici senza sprecare colpi, anche se di caricatori di ricambio (scatolette bianche) ce ne sono diversi sul terreno. Se sarai fortunato, o se ti disegnerai una mappa, incapperai anche in una scala, della quale noterai soltanto l'estremità gialla, che ti farà accedere ai sotterranei quasi completamente privi di luce. Ma ecco arrivarti in aiuto i potenti mezzi dell'esercito: muovi il soldato di fronte a te, in modo cioè da vederlo in faccia, e premi fuoco. Attiverai in questa maniera un menu sulla prima linea che ti sarà di fondamentale aiuto: ad esempio, quando avrai finito i colpi di un caricatore e dovrai cambiarlo, dovrai venire in questo menu e selezionare Weapon/Exchange. Quando ti troverai al buio e non riuscirai a vedere bene cosa c'è davanti a te, potrai accendere la torcia scegliendo Tool/Torche On: occhio però, perché le batterie hanno una durata limitata! I tasti per muovere il cursore sono i soliti:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
SPAZIO = fuoco



(48K)

ATTACCO

Siamo in piena seconda guerra mondiale e tu sei al comando della potente flotta alleata che è costantemente sotto l'attacco nemico. All'inizio non avrai molti problemi perché

dovrai soltanto spostare la tua flotta nei pressi di quella avversaria: non tentare di fuggire, tanto il tuo mirino automaticamente verrà trascinato nel golfo e la battaglia avrà inizio. In questa prima fase il tuo compito è quello di abbattere il maggior numero possibile di aerei decollati dalla portaerei ormeggiata al largo. Tu controlli un cannone montato su una delle tue navi, visualizzate in rosso in basso a destra, e puoi fare affidamento solo su questo. Puoi decidere l'alzo, espresso in gradi sulla destra in basso, e ovviamente la direzione: per ora non ti interessa molto conoscere con esattezza l'alzo in gradi, ma successivamente sarà fondamentale. Non tentare di colpire le



navi che si vedono a fianco della portaerei perché, almeno inizialmente, è impossibile. Ogni venti colpi subiti, (mostrati in basso a sinistra) perderai una delle navi della flotta e ciò verrà segnalato da un lampeggio del bordo: inutile dire che devi perdere il minor numero possibile di navi, che giocheranno poi un ruolo fondamentale. Nel secondo livello la tua mira si dovrà scatenare sulle navi nemiche, alcune delle quali in movimento. Ad ogni colpo sparato il computer risponderà con un "Too short" (troppo corto) o "Too long" (troppo lungo): in base a queste informazioni, basterà modificare l'alzo del cannone per centrare il bersaglio. Tutti i tasti sono ridefinibili dal menu principale, dal quale è possibile anche leggere informazioni supplementari.



(48K)

CANNONE

Una volta tanto il cannone non ha uno scopo bellico bensì di totale divertimento. Dovrai infatti cercare di mandare il più lontano possibile uno speciale proiettile, dopo aver scelto la giusta quantità di miscela esplosiva. Lo speciale colpo è costituito da un essere umano, precisamente da uno dei clown del circo, luogo nel quale il gioco è ambientato. Non credere che sia sufficiente mettere il 99% di polvere nel cannone per ottenere il risultato migliore: molto dipende dall'angolo di tiro. Ma il bello del lancio avviene dopo, quando dovrai cercare di correggere "al volo" la traiettoria usando i tasti su/giù. È veramente molto difficile riuscire ad ottenere un buon risultato, e soltanto dopo ore di tentativi si può sperare di cavarne qualcosa di buono. I tasti da usare (non c'è modo di usare



il joystick!) sono:

Q = sinistra
W = destra
O = su
K = giù
P = fuoco

Per mettere l'uomo nel cannone premi la P; alla stessa maniera devi premerla per fermare la carica di polvere: il cannone inizierà ad andare su e giù e, quando vorrai sparare, premi nuovamente la P. Una volta in volo, prova a cambiare direzione con i tasti Q/W ma stai attento, perché il proiettile è fin troppo sensibile!



BANZAI

Come spesso accade in questi ultimi tempi, il titolo può ingannare anche il più esperto giocatore: tutti si aspetterebbero un bell'incontro di karaté o comunque qualcosa del genere; invece, eccoti alla guida di una potente astronave. La missione affidatati non è assolutamente complicata, in fin dei conti devi soltanto attraversare un intero pianeta zeppo di difese antiaeree ed apparati simili. Una delle maggiori difficoltà è senza dubbio costituita dalla visuale tridimensionale che, spesso e volentieri, mette in inganno il pilota, soprattutto quando è in prossimità dei muri. Il solito Big ti dice però



anche come superare queste difficoltà: basta sparare qualche colpo ed osservare se si infrange contro i mattoni, oppure se riesce a passare. Se ciò non avviene, vuol dire che la tua quota è troppo bassa e devi alzarla; così facendo non avrai più problemi. Questo metodo però non è sufficiente per terminare il primo quadro, perché ci sono missili autocercanti, il carburante indicato sulla destra che scarseggia molto facilmente (devi centrare i fusti per rifornirti), barriere elettriche che rendono arduo il passaggio e tanti altri particolari che non mancherai di scoprire.



PUZZLE (48K)

Ogni tanto un giochino intelligente ci vuole: non che gli shoot'em'up siano stupidi, ma risolvere un puzzle è cosa senza dubbio più impegnativa del gioco qualunque. Il "Puzzle" che ti proponiamo ha un grandissimo vantaggio: inizialmente puoi scegliere soltanto tra due schermate raffiguranti un treno ed un cavaliere, ma il buon vecchio Big ti dice come puoi sostituirle con altre a tuo piacimento,



a patto che occupino tutto lo schermo. Devi semplicemente modificare il caricatore basic che va quindi breakato immediatamente. Aggiungi questa linea:

45 LOAD "" CODE 40960:LOAD ""
CODE 49152

Se vuoi caricare una sola schermata, devi eliminare uno dei due LOAD. A questo punto dai il RUN ed avvia il nastro: quando apparirà il solito messaggio di fermare il nastro, toglila la cassetta di Load'N'Run ed inserisci quella con la schermata. Terminato il caricamento della (o delle) figura, premi la Q e "Puzzle" avrà inizio. I tasti da usare per scambiare i pezzi sono i cursori; puoi vedere l'intera figura, durante il gioco, premendo H; se ti vuoi arrendere usa la Q.

italiano inglese
inglese italiano

italian - english
english - italian

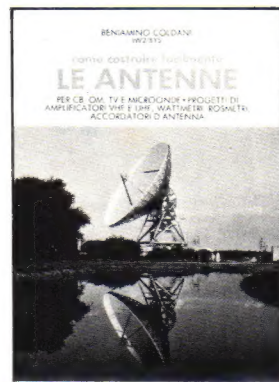
R. Musu-Boy

A. Vallardi

Dizionario

Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.
Lire 6.000

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Le Antenne
Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

58

ROBOCOR OCEAN COURTESY

by Entrepren 8700

N. 58 - MARZO 1988 - L. 9.000
Tutti i prezzi sono in Lire di 2000

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

10 PROGRAMMI

GIROX CANNONE
TIGRE INVESTIGA
BANZAI LITF14
SALTERINO
ATTACCO
TIGRE
EROE
PUZZLE

Per caricare dare Load " " "

SOMMARIO

LATO A:

- GIROX
- TIGRE
- INVESTIGA
- LITF14
- SALTERINO

LATO B:

- EROE
- ATTACCO
- CANNONE
- BANZAI
- PUZZLE

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

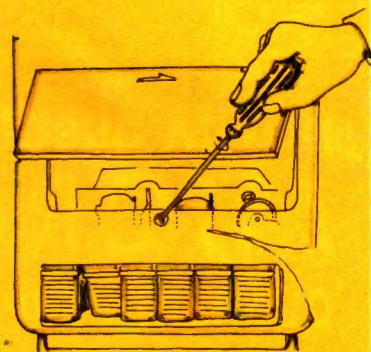
COGNOME _____

VIA _____ N. _____

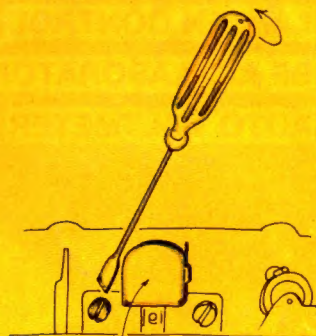
CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.